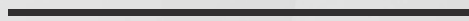




DESIGN TREND

01

EVOLUTIONARY
MOVEMENT



건강생활과 디자인 융합

움직임을 진화시켜라 >

건강생활과 디자인 융합

EVOLUTIONARY MOVEMENT

움 직 임 을 진 화 시 켜 라

건강에 대한 인식이 높아지면서, 하루의 대부분을 컴퓨터 앞에 앉아 생활하는 도시 생활자들의 운동부족이 문제가 되고 있다. 하지만 단순히 많이 움직이게 하는 과거방식의 운동방법은 시간적 여유와 인내심이 부족한 사람들에게 운동에 대한 부담감만 높여줄 뿐이다. 스마트한 기술의 활용이 익숙하고, 즐거운 경험소비를 추구하는 소비자들은 조금 더 똑똑하게, 조금 더 재미있게 움직임을 진화시키기를 원하고 있다.

변화하고 있는 생활과 마켓의 이슈를 간략하게 살펴보고, 움직임을 진화시키는 디자인 방법은 무엇인지 알아보도록 하자.

움직임을 진화시켜라

CONTENTS

PAGE

LIFE & MARKET ISSUES

04

운동방법이 진화하고 있다.

- 01 스마트한 운동법으로 효율성 극대화하기 05
- 02 지루한 운동을 즐거운 움직임으로 변화시키기 07

DESIGN TREND

09

SMART MOVEMENT

지능적으로 개인의 움직임을 지원하라



HEALTHTAINMENT

운동과 엔터테인먼트를 융합하라



TERA	10	IMMERSIVE FITNESS	17
SMART TENNIS SENOR 'SSE-TN1'	11	VIRTUALIZER	18
ZEPP GOLF	11	ZWIFT	19
POLO TECH SHIRT	12	FITMOB APP	20
MBODY	13	FIT4MOM	20
ATHOS	13	N+TC APP	21
JABRA SPORTS PULSE WIRELESS	14	NIKE RUN THE CITY FOR KOKAO	21
LUMAFIT	15	ALEXANDER WANG x H&M COLLECTION	22
INSTABEAT	15		



EVOLUTIONARY MOVEMENT

운동방법이 진화하고 있다

LIFE&MARKET
I S S U E S

스마트한 운동법으로 효율성 극대화하기

단순히 운동량을 측정하고 기록하는 것을 넘어서서 정확하고 효율적인 움직임을 추구하는 '고출력 피트니스' 스포츠 과학의 영역이 일반 소비자들에게로 확장되고 있다.

올림픽 대회와 같은 글로벌 스포츠 경기에서 주목 받고 있는 것 중 하나가 선수들의 기록경신을 돕는 운동복과 신발의 디자인이다. 0.001초의 한계를 뛰어넘는 스포츠는 이제 인간공학, 디자인과 기술의 융합으로 완성되고 있다. 이렇게 선수와 전문가를 중심으로 성장하고 있는 스포츠 과학이 이제는 일반 소비자들의 생활영역으로 확장되고 있다.

최근 운동의 새로운 붐을 일으키고 있는 '고출력 피트니스'는, 운동을 하고 싶어도 시간이 없거나 운동 효과가 빠르게 나타나지 않아 흥미를 잃게 되는 현대인들이 주목하고 있는 운동방법이다. 고출력 피트니스의 대표적인 예로 '마이크로 트레이닝 (Micro Training)'과 '파워플레이트(Powerplate)'를 들 수 있는데, 두 운동법 모두 우주비행사들을 위해 개발된 재활 프로그램이나 운동방법이 일반인들을 위한 피트니스 프로그램으로 재개발된 것들이다.

마이크로 트레이닝(Micro Training)은 20분 만에 6시간의 운동 효과를 내는 운동방법으로, 의학용 미세 전기 신호로 근섬유를 자극해 근육의 수축과 이완을 촉진하면서 운동 효과를 높여주는 기술이 적용된 것이다. 파워플레이트(Powerplate)는 중력 가속 트레이닝으로 1초당 30~50회의 파동 에너지를 발생시켜 일반 바닥에서 운동했을 때보다 3~4배의 효과를 볼 수 있게 해주는 운동방법이다.

> 20분 운동으로 6시간의 운동효과를 내게 하는 '마이크로 트레이닝'

SOURCE | stylechosun.co.kr



기술은 피트니스 업계에 아드레날린 주사를 놓았다. 전자 박람회에서 주목하는 디지털 피트니스 기업들의 성장 융합기술의 시험무대가 될 웰니스&피트니스 시장에 주목해야 할 때

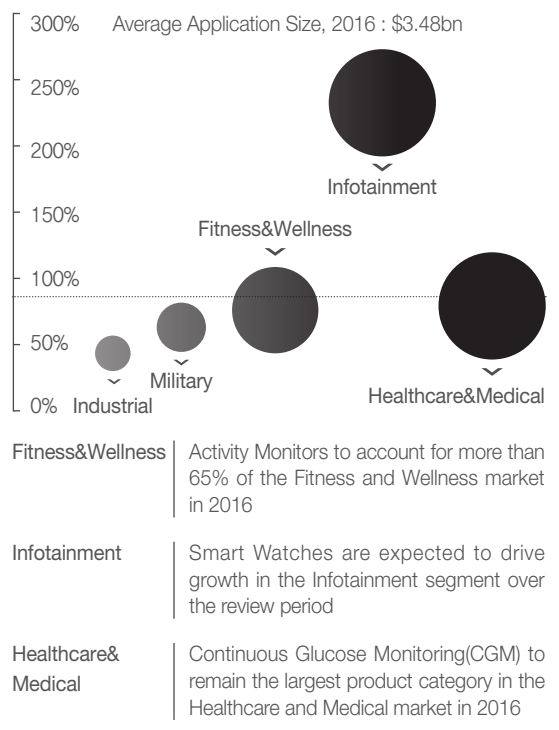
하이테크가 적용된 진화된 운동법들이 인기를 끌고 있는 것처럼, 사물인터넷, 웨어러블 디바이스, 바이오 센서 등의 하이테크 융합이 피트니스 시장을 혁신시킬 것이라는 전망들이 이제는 현실화 되어가고 있다.

전자업계 품질 및 글로벌 시장조사 전문기관인 IMS Research는 2012년, '웨어러블과 사물인터넷 기술 기반의 세계 앱 시장 매출 전망'에서 피트니스/웰니스, 헬스케어/메디컬, 인포테인먼트 분야가 미래 주요 성장 영역이 될 것이라고 예측했다. 그리고 지난 1월 개최된 2014 국제전자제품박람회(CES)에서도 디지털 피트니스 분야가 큰 주목을 받으며 규모 면에서도 작년 대비 30% 증가세를 기록했다. CES에 참가한 줄리 실베스터(Julie Sylvester)제작자는 피트니스테크 회의에서 "기술은 피트니스 업계에 아드레날린 주사를 놓았다" 라는 표현을 쓰기도 하였다.

소비자들도 헬스케어와 피트니스 분야에 하이테크의 적용이 가장 필요하다고 인식하고 있다. 트렌드모니터(trendmonitor.co.kr)가 전국 만 19~44세 성인남녀 1,000명을 대상으로 실시한 웨어러블(Wearable) 디바이스 관련 설문 조사 결과를 보면, 웨어러블 디바이스가 가장 필요한 분야로는 헬스케어(66.2%, 중복응답)와 피트니스(52.3%) 분야를 꼽는 의견이 가장 많았다. 웨어러블 기기에 대한 2013년 10월부터 2014년 3월까지의 6개월간의 소셜빅데이터 분석결과에서도 가장 연관이 깊은 취미/여가 활동은 '헬스'인 것으로 나타났다.

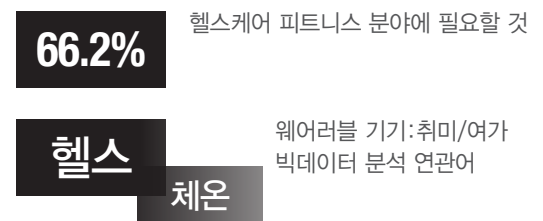
개인의 운동량을 추적하고 기록해주는 모바일 앱과 웨어러블 디바이스들이 디지털 헬스케어의 시작점을 알렸고, 합리적인 가격대의 헬스케어 웨어러블 디바이스들이 가격차별화로 시장으로 키워나가고 있다. 이제는 여기서 한발 더 나아가갈 준비를 해야 한다. 단순한 운동량 측정이 아닌, 정확하고 효율적인 움직임을 도와 운동 효과를 배가 시켜주는 더욱 개인화된 운동 트레이닝 제품과 서비스가 디자인되어야 할 시점이다.

웨어러블/IoT 기술 기반 세계 앱 시장 매출 전망



SOURCE | IMS Research, 2012, 동그라미 크기는 시장규모

웨어러블 기술에 대한 소비자들의 인식



SOURCE | 웨어러블 디바이스 관련 트렌드 모니터 설문자료 (timchester.com)
소셜빅데이터 프로그램을 활용한 자체분석 자료

지루한 운동을 즐거운 움직임으로 변화시키기

도심 아웃도어에서 함께 즐기는 '그룹 피트니스'
스포츠와 피트니스와 댄스를 융합시키는 '퓨전 피트니스'
운동을 즐기는 새로운 방법들이 등장하고 있다.

매년 6월 하지(1년 중 해가 가장 높이 뜨고 낮의 길이가 긴 날)가 되면 미국 타임스퀘어에서는 1만 6천여 명이 사람들이 모여 해가질 때까지 요가 페스티벌을 벌인다. 비영리단체인 타임스퀘어 얼라이언스의 주최로 열리는 이 연례행사는 올해로 12회째를 맞았고, 갈수록 참가자 수가 증가하고 있다. 이러한 움직임은 국내에도 이어지고 있다. 지난 6월 15일 서울 청계천 광장에서는 요가마라톤이 개최되었고 400여 명의 사람들이 모여 이른 아침부터 저녁까지 도심 속 요가를 즐겼다.

출퇴근 길에 짬을 내어 거울과 운동기기들로 둘러싸인 헬스클럽에 들어가 지루하고 힘겨운 움직임을 견뎌내는 것이 피트니스 운동을 하는 보통의 모습인데 반해, 요가 마라톤의 모습은 도심의 아웃도어로 나와 단체로 즐기는 페스티벌의 성격을 띠고 있다는 점에서 매우 상반된 모습을 보여준다. 미국 캔사스주립대학 연구팀의 발표에 의하면, 파트너와 팀을 이뤄 목표를 설정해 운동할 경우 혼자 운동을 하는 경우보다 운동시간이 200% 더 늘어난다고 하는데, 이제 개인화된 도심공간에서 운동을 위해 함께 모이는 경우들이 많아지고 있는 것이다. 자발적으로 같이 모여 움직임에 즐거운 동기를 불어넣는 새로운 운동방법이 도시생활에 건강한 활력을 불어넣고 있는 것이다.

› SOLSTICE IN TIMES SQUARE (Mind Over Madness Yoga, 2014. 6. 21)

SOURCE | nydailynews.com

단순히 같이 모여서 하는 것을 넘어서서, 다양한 스포츠 동작이나 댄스동작을 피트니스와 결합시킨 '퓨전 피트니스 (Fusion Fitness)'를 즐기는 움직임도 나타나고 있다.

가장 많은 인기를 얻고 있는 퓨전 피트니스 중 하나는 '스피닝(Spinning)'이다. 사이클의 스피티함과 에어로빅의 경쾌함이 합쳐진 것으로 스피닝 기구인 스핀 바이크 위에서 음악에 맞춰 다양한 동작들을 취한다. 그냥 사이클만 할때는 혼자서 하체 근력운동만을 하게 된다면, 스피닝은 그룹으로 모여 페달을 밟으며 음악에 따라 상체를 함께 움직이기 때문에 즐겁게 할 수 있을 뿐 아니라 운동효과도 크다는 장점이 있다. 이 외에도 필라테스와 요가를 결합시킨 '피요(PiYo), 필라테스와 복싱과 댄스를 결합시킨 '필록싱(Piloxing)' 등 다양한 퓨전 피트니스들이 생겨나고 있다. 많은 퓨전 피트니스들이 여성들이 주체가 되고 있는데 반해, 익스트림한 도심스포츠와 피트니스를 결합시킨 '어반애슬론(Urbanathlon)'은 남성들에게 인기가 많다. 도심환경에서 실행하는 장애물 넘기 마라톤 중간 중간에 다양한 피트니스 프로그램들이 결합된 형태인데, 하나의 대회나 이벤트 형태로 진행되며 이를 목표로 일정기간 동안 고 강도 피트니스 훈련에 참가하게 된다.

다양한 퓨전 피트니스 운동들

스피닝(Spinning) = 사이클 + 에어로빅

SOURCE | huffingtonpost.com



피요(PiYo)=필라테스+요가

SOURCE | tt-fitness.com



필록싱(Piloxing)=필라테스+복싱+댄스

SOURCE | tt-fitness.com



클러버사이즈(Clubbercise) =클럽댄스+운동

SOURCE | clubbercise.com



어반애슬론(Urbanathlon)= 장애물 마라톤+피트니스

SOURCE | urbanathlonseoul.co.kr



EVOLUTIONARY MOVEMENT 01

**D E S I G N
T R E N D**

지능적으로 개인의 움직임을 지원하라

SMART MOVEMENT



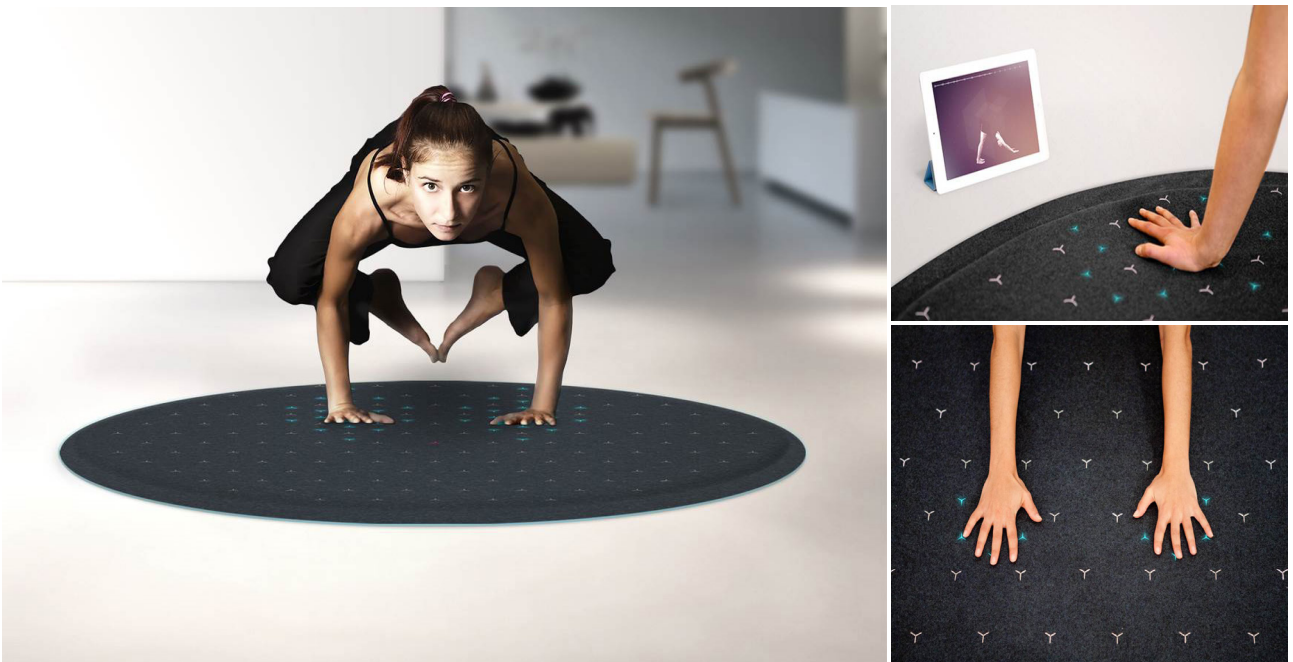
지능형 센서로 개인의 움직임에 대한 정확한 트레이닝 제공

사용자의 운동량은 기본으로, 움직임의 속도, 자세, 회전, 압력의 정도 등을 미세하게 파악하여 올바른 움직임으로 유도해 줄 수 있는 지능형 센서를 운동기기와 결합시키는 디자인이 필요하다. 운동기기에 지능형 센서를 삽입하여 스마트한 운동기기를 만들어낼 수도 있고, 액세서리로 형태의 센서로 기존 운동기기에 탈부착 가능하도록 디자인 할 수도 있다. 사용자에게 빠르고 제대로 된 운동효과를 제공하기 위해 과학적으로 분석된 피드백 정보를 모바일 디바이스로 전송해주는 모바일 연계 서비스도 필수적이다.

TERA

DESIGNER Lunar Europe

SOURCE tera.lunar-europe.com



디자인 스튜디오 Lunar가 선보인 요가매트 컨셉 Tera는 평소에는 바닥을 장식하는 러그처럼 사용되며, 실내에서 요가와 같은 실내 운동을 할 때는 전용 앱과 동기화한 후 빛으로 사용자를 안내하는 피트니스 코치가 됨. 원 모양의 형태에 울 소재로 디자인된 이 매트이자 러그는 사용자의 포즈와 움직임을 감지해 낼 수 있는 압력센서와 LED 빛이 내장되어 있음. 터치패드 디바이스와 연계되어 운동을 선택하고 시작하면, 사용자의 동작에 맞게 LED 빛으로 코치를 해주며, 사용자의 움직임에 따라 압력을 받는 부분을 빛으로 나타내줌. 이 빛의 기록들은 데이터로 전환되어 디바이스를 통해 자신의 운동 기록을 확인할 수 있도록 해줌.

지능형 센서로 개인의 움직임에 대한 정확한 트레이닝 제공

지능형 센서를 삽입한 새로운 제품을 만들지 않아도 액세서리 형태로 센서를 기존 운동기기에 탈 부착 하도록 디자인 할 수도 있다. Sony는 테니스 라켓에 부착하는 센서를 개발하여 선보였으며, 센서를 통한 움직임 데이터를 분석하고 트레이닝 시켜주는 것이 주요 기능인 만큼 Zepp Lab과 같이 제조사가 아닌 데이터 분석을 전문으로 하는 기업들에서도 센서개발에 적극적으로 뛰어들고 있다.

SMART TENNIS SENOR 'SSE-TN1'

DESIGNER Sony
SOURCE smarttennissensor.sony.net



2014 CES 에서 주목을 받았던 Sony사의 라켓 장착형 스마트 테니스 센서. 테니스 라켓의 그립 부분에 부착해서 사용하는데, 센서 자체적으로 데이터를 저장하거나 혹은 스마트폰이나 태블릿과 블루투스로 연동하여 스윙의 종류를 판별하고 라켓에서 임팩트 포인트, 스윙 속도, 스윙 타입, 공의 속도, 스핀량 등 사용자의 테니스 타구와 정보를 분석하고 시각화하여 보여줌. 사이즈는 직경 31.3mm, 높이 17.6mm이며 무게는 8g, 생활방수를 지원하며 블루투스 사용시 최대 90분, 블루투스 오프시 최대 180분 기록이 가능함.

ZEPP GOLF

DESIGNER Zepp Labs
SOURCE zepp.com



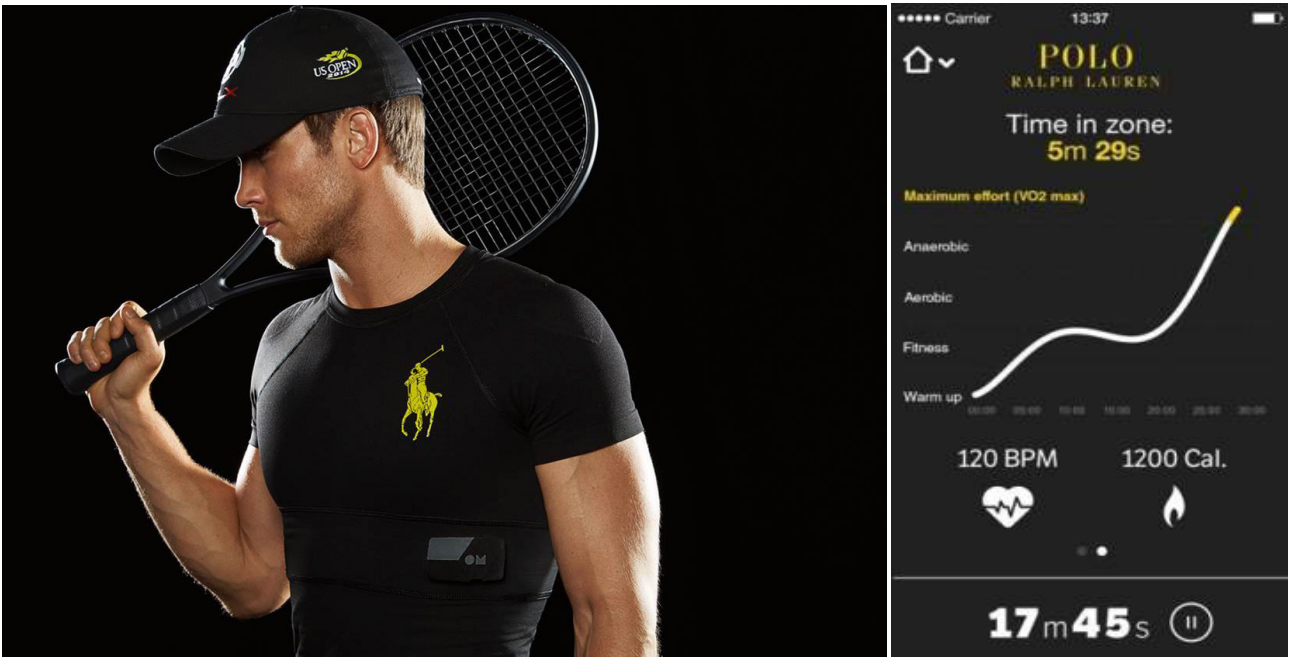
스포츠 데이터 분석 회사 Zepp Labs가 개발한 Zepp Golf는 손가락 마디보다 작은 크기의 센서로 2개의 가속도계와 자이로스코프, ARM 프로세서가 탑재되어 있음. 이 센서를 골프 클럽에 부착하면 클럽의 스피드와 포지션, 스윙 템포, 스윙 궤도 등을 자동으로 분석하여 기록되며, 스마트 폰을 통해 3D 애니메이션 형태로 확인할 수 있음. 기록된 데이터를 통해서 클럽 헤드 스피드나 손의 스피드, 백스윙, 허리의 회전 등을 파악 할 수 있으며, 전문가인 PGA 코치와의 비교를 통해 개선해야 할 점을 시각적으로 판단 할 수 있게 도와줌.

바이오 센서로 움직임과 함께 생체변화를 인식하여 최적의 트레이닝 제공

움직임을 읽어내는 지능형 센서에 바이오 센서 기술이 융합되면 움직임에 따른 사용자의 생체변화를 추적할 수 있게 된다. 사용자의 심장 박동수나 산소 포화도에 대한 데이터를 통해 사용자에게 따른 운동량을 판단한다. 그리고 신체적 움직임과 심리적 안정이 발란스를 이루는 최적의 운동상태를 유지하는 움직임을 유도한다. 생체 데이터를 추적 해야하기 때문에, 사용자의 몸과 밀착될 수 있는 패션브랜드들과 웨어러블 기술을 보유한 기업들 간의 협업이 필요한 부분이기도 하다.

POLO TECH SHIRT

DESIGNER Ralph Lauren
SOURCE ralphlauren.com



미국의 Ralph Lauren이 캐나다 웨어러블 테크놀로지 전문업체인 'OM시그널'과 공동으로 개발한 이 셔츠는 생체 및 운동 정보를 인식할 수 있는 바이오센서를 채택하고 있어, 왼쪽 가슴 아래에 센서를 달아 센서를 통해 심박과 사용자의 움직임을 추적하고 수집한 정보를 앱으로 보내 관리할 수 있도록 해줌. Ralph Lauren은 이 셔츠를 US오픈에서 볼보이로 활약하고 있는 소년들에게 착용토록 했으며, 미국 대학 테니스 선수인 마르코스 지론이 조만간 뉴욕 플라싱에서 치를 예정인 테니스 경기에도 착용하도록 할 계획임. Ralph Lauren의 수석 부사장인 데이비드 로렌은 패션과 문화에 첨단 기술을 지속적으로 개발해 적용할 것이라고 밝혀, 장기적인 관점에서 패션산업과 전자산업의 브랜드들의 웨어러블 테크놀로지 제품개발을 위한 협업과 경쟁이 가속화 될 것으로 보임.

바이오 센서로 움직임과 함께 생체변화를 인식하여 최적의 트레이닝 제공

지능형 센서와 바이오 센서 기술이 적용된 스포츠 웨어는 사용자의 피부에 밀착되어 근육의 미세한 움직임들을 포착하고, 심박수 측정과 함께 근육의 피로도를 정확하게 측정할 수 있다는 장점이 있다. 측정되는 기록들을 디바이스로 연계되어 실시간으로 사용자에게 개인화된 트레이닝 서비스로 제공될 수 있다.

MBODY

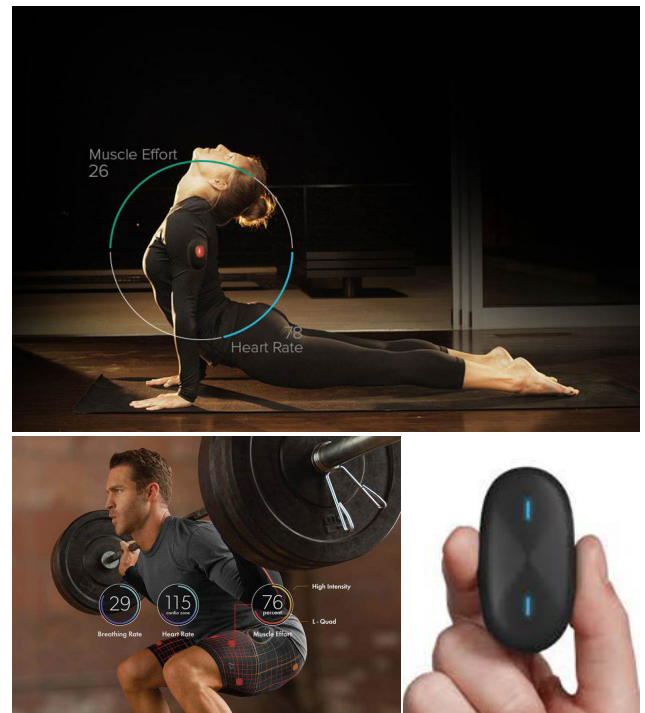
COMPANY Myontec
SOURCE myontec.com



핀란드 소재의 기업 Myontec가 킥스타터 펀딩을 통해 선보인 스포츠 의류 Mbody는 스포츠용 반바지 형태로 내장된 센서를 통해 근육의 움직임과 심장 박동수를 측정함. 사용자가 운동을 할 때 얼마나 더 워업(Warm Up)이 필요한지 알아낸 후 보이스 코칭(Voice Coaching)을 해주며, 운동 강도가 과다해지면, 바로 알려주고 구체적으로 몇 분 후부터 다시 강도를 높여야 하는지 안내함. 사용자의 신체 상태를 바탕으로 실시간으로 실제 스포츠 코치의 역할을 대부분 수행해 준다고 할 수 있음.

ATHOS

DESIGNER Athos
SOURCE liveathos.com



Athos는 근전도 기법으로 운동시 근육의 움직임과 심장 박동수, 발란스 등을 측정하는 운동복과 하드웨어, 코어(Core)를 선보임. 운동복과 코어는 3축의 가속도계와 자기계가 내장되어있어 바른 운동 동작을 잡아줌. 코어에 붙은 두 개의 LED 램프는 색상에 따라 운동 상태와 성취도, 배터리 부족 등의 기기 상태를 알려줌. 측정된 데이터는 실시간으로 전용 앱과 소프트웨어로 전송, 사용자는 앱을 통해 심장박동수가 정상인지 근육이 충분히 움직이고 있는지를 확인할 수 있으며, 근육의 피로도를 모니터링해 운동 강도를 추천 받을 수도 있음.

바이오 센서로 움직임과 함께 생체변화를 인식하여 최적의 트레이닝 제공

최근에는 스포츠 웨어나 스마트밴드에 이어 이어폰이나 귀에 걸치는 형태의 제품들이 출시되어 주목을 받고 있다. 바이오센서가 사용자의 관자놀이에서 심박수를 읽어내어 생체데이터를 분석해 개인에게 최적화된 운동강도를 코칭해줄 수 있기 때문이다. 웨어러블 디바이스 제품으로 스포츠 웨어 보다는 간편하게 휴대하면서 착용할 수 있다는 장점이 있다.

JABRA SPORTS PULSE WIRELESS

DESIGNER Jabra
SOURCE jabra.co.k



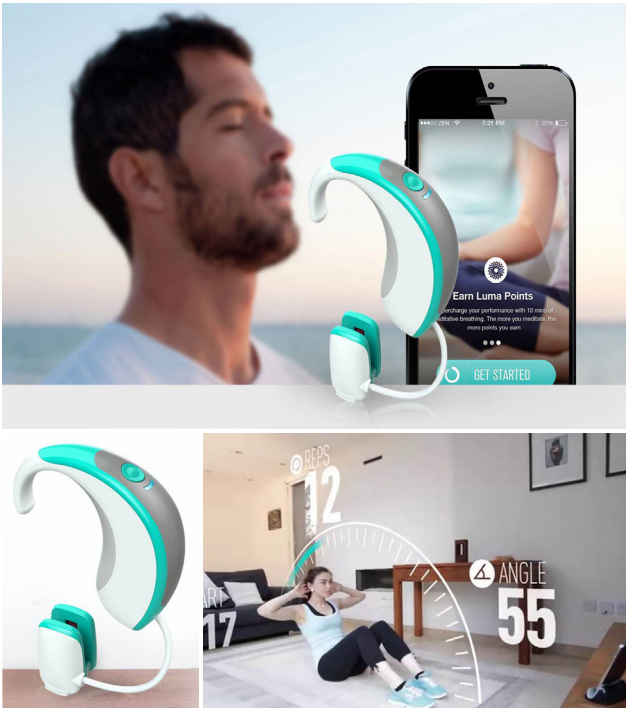
다양한 헤드셋과 스피커폰 제조기업 Jabra는 운동 중 심박수를 측정하는 무선 헤드셋 'Jabra Sports Pulse Wireless'를 선보임. NFC와 블루투스를 통해 연결되는 이 헤드셋은 이어폰 헤드 부분에 심박수를 측정하는 광학 센서를 내장하여 운동 데이터를 기록함. Jabra가 제공하는 전용 앱은 사용자의 운동 데이터를 분석해 보여줌. 사용자의 심박수에 따라 운동 강도를 파악하고 그에 맞춰 보이스 코칭 시스템으로 가이드 해줌. 3축 가속도 센서가 내장되어 사용자의 움직임을 파악하고 디지털 돌비 사운드를 제공해 음악을 들으며 운동하는 경험을 더 강화시켜 줄 수도 있음.

바이오 센서로 움직임과 함께 생체변화를 인식하여 최적의 트레이닝 제공

이어폰 형태의 웨어러블 디바이스는 사용자에게 청각적으로 부가적인 서비스들을 제공해 줄 수 있는데, 보이스 코칭과 더불어 상황에 맞게 음악을 들을 수 있게 하거나, 운동 후 명상을 할 수 있는 서비스를 제공해 줄 수도 있다. Instabeat의 수경에 착용하는 웨어러블 디바이스의 경우는, 관자놀이 부근에서 생체 데이터를 수집하면서도 수경과 연계하여 시각적으로 차별화된 정보를 제공해 줄 수 있다. 운동 시 착용하는 안경이나 선글라스를 활용하여 디자인한다면 청각적, 시각적으로 차별화된 기능과 서비스들을 개발해 낼 수 있을 것으로 보인다.

LUMAFIT

COMPANY Lumafit Inc
SOURCE lumafit.com



한쪽 귀에 착용하는 웨어러블 센서 기기로, 귓 바퀴에 걸치는 부분에는 3축 가속도계 센서가 내장되어 있고, 귓볼에 끼우는 부분에는 빛을 사용하는 심박수 측정 장치가 들어있음. 보통 피트니스 트랙서를 착용하는 팔목, 발목이 아닌 사용자의 머리에 가속도계 센서를 위치시킴으로써 운동의 종류를 더 자세히 파악할 수 있음. 심박수 측정 장치는 운동의 강도도 측정하지만 휴식을 위한 명상 시간에도 활용될 수 있음. 연동된 스마트 기기를 앞에 두고 명상을 하면, 앱에서 명상을 위한 안내도 해줌.

INSTABEAT

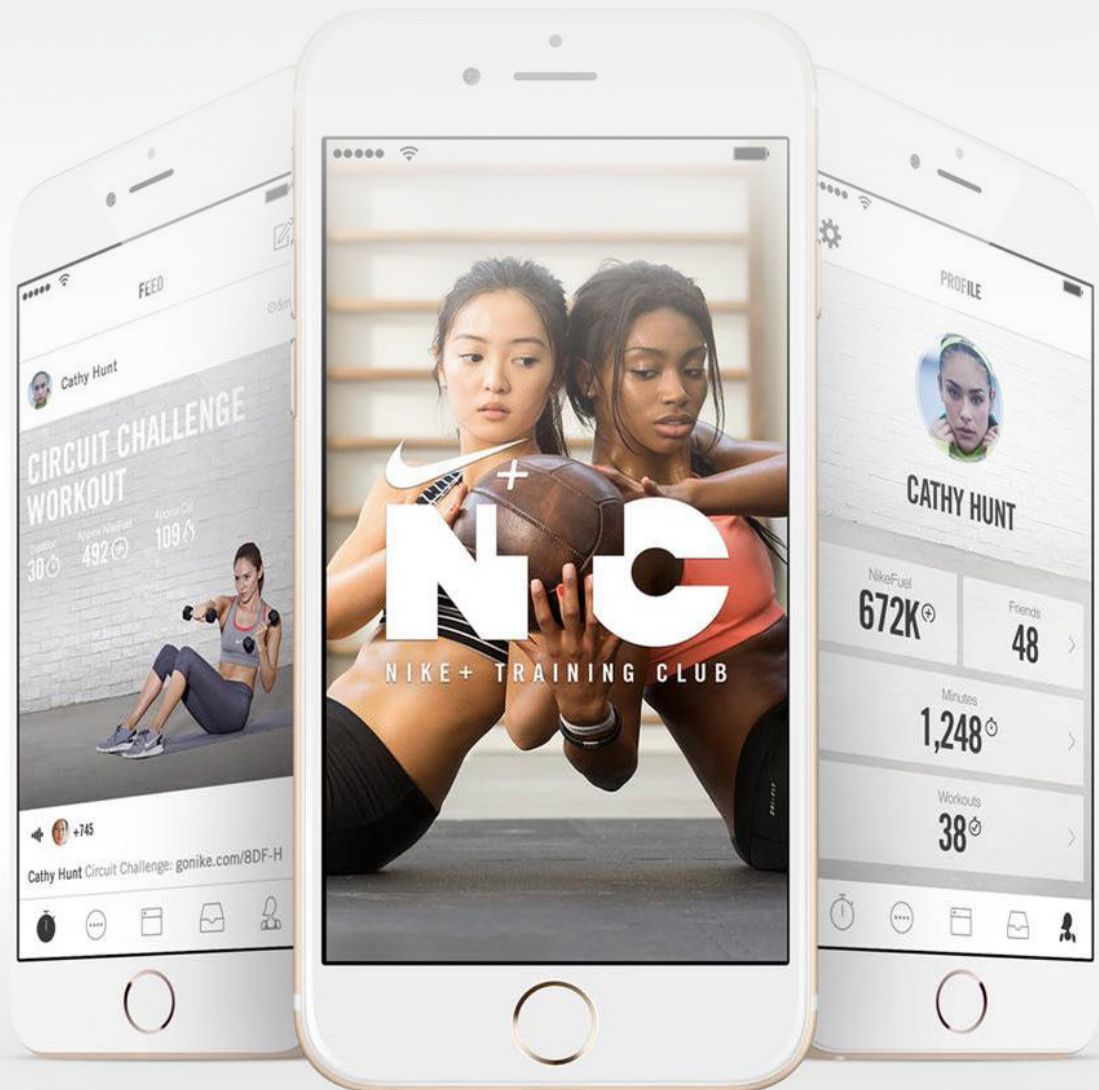
DESIGNER Instabeat
SOURCE instabeat.me



인스타빗은 평범한 수영용 안경에 연결해 쓰는 부착형 웨어러블 기기로 안경 한쪽 끈에 연결하면 됨. 착용한 사람의 관자놀이를 통해 심박수를 측정하는 기능을 갖고 있어 심박수를 활용해 사용자가 얼마나 높은 강도로 운동을 하고 있는지 알려줌. 수영 시간과 기록을 재는 것은 기본으로 물 밖으로 머리를 꺼내 호흡을 얼마나 자주 했는지도 기록하며, 수경에 목표 지점까지 남은 거리를 색깔로 표시해 줌.

DESIGN TREND

운동과 엔터테인먼트를 융합하라
HEALTHTAINMENT



게임 엔터테인먼트와의 결합으로 몰입 경험 제공

게임만큼 사람의 동기를 자극하고 몰입을 유도할 수 있는 것은 없을 것이다. 가상현실 기술과 디지털 스크린에서의 그래픽 기술이 발전하면서 게임은 점점 오감을 자극하는 엔터테인먼트의 한 장르로 진화하고 있다.

이러한 게임 엔터테인먼트와 운동의 결합은 운동에 있어 지루함을 극복하고 어느 때 보다도 운동을 하는 순간에 사용자의 즐거운 몰입을 이끌어 낼 수 있다. 운동을 하는 공간전체를 게임 엔터테인먼트 컨셉으로 헬스클럽의 느낌보다는 디지털 놀이 공간으로 변화시켜 볼 수도 있을 것이다.

IMMERSIVE FITNESS

DESIGNER Reebok & Lesmills

SOURCE lesmills.com



리복와 피트니스 클럽 레스밀즈가 협업하여 디지털 시대에 맞게 몰입적인 운동 경험이 가능한 팝업형 피트니스 룸을 선보임. 영국 타워 브릿지 앞에 팝업형 컨테이너 피트니스 룸을 설치하고, 거울 대신 스크린을 설치하여 운동을 할 때 멀티미디어, 사운드 믹싱, 그래픽적 요소가 어우러져 환상적인 분위기를 연출, 단순한 운동을 지루하지 않게 몰입할 수 있도록 함.

기존에는 사용자들이 운동에 집중할 수 있도록 이끌어내는 트레이너들의 역할이 중요했지만 영상과 앰비언트 센싱으로 그들은 많은 노력을 하지 않더라도 사용자들을 몰입적인 경험을 끌어낼 수 있음.

게임 엔터테인먼트와의 결합으로 몰입 경험 제공

운동기와 연결된 스크린이나 웨어러블 디바이스를 연결시켜 가상현실의 상황에서 실제 운동의 움직임을 게임화 시킬 수도 있다. 운동기기의 형태를 갖추고 움직임을 트래킹하지만, 사용자가 운동하는 시간만큼은 운동이 아닌 게임에 빠져들듯 시각적인 자극을 주어야 하며, 게임에서 자연스럽게 발생할 수 있는 다양한 동작들이 운동과 연계될 수 있도록 프로그래밍 해주는 것이 중요할 것이다.

VIRTUALIZER

DESIGNER Cyberith

SOURCE cyberith.com



Run



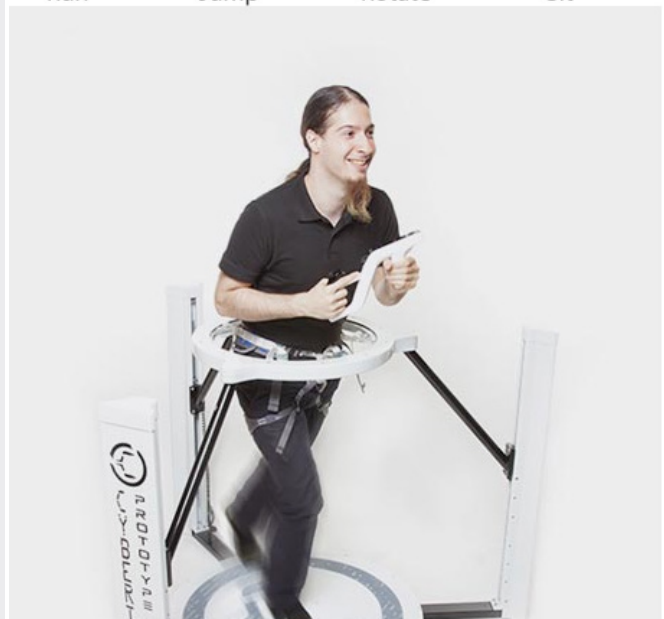
Jump



Rotate



Sit



독일에 본사를 두고 있는 Cyberith사가 출시한 Virtualizer라는 게임피트니스 기기는 게임을 하며 직접 걷고 뛸 수 있게 하여 몰입감을 강화시키는 장치로, 마치 유아용 보행기와 런닝머신을 연상하게 하는 형태로 되어 있음. 사용자가 안에 들어가 허리에 장치를 붙이기만 하면, 원형 기기 안에 있는 고감도 센서와 기동에 붙은 상하 가동 레일을 통해 게임 속에서의 모든 방향으로 실제로 똑같이 걷거나 뒷걸음 칠 수 있고, 뛰거나 점프, 앉거나 하는 등의 다양한 움직임을 인식할 수 있음. 특별히 전용 신발 같은 것은 필요 없으며, 양말을 신고도 플레이가 가능하여 층간 소음 등을 예방 할 수 있음. USB로 전원을 연결 할 수 있고, 컨트롤러나 키보드 에뮬레이션을 지원함. Cyberith사는 앞으로 다양한 게임에 버추얼라이저를 쉽게 적용할 수 있도록, 올해 말까지 소프트웨어 개발 키트(Software Development Kit)을 만들어 제공할 계획임.

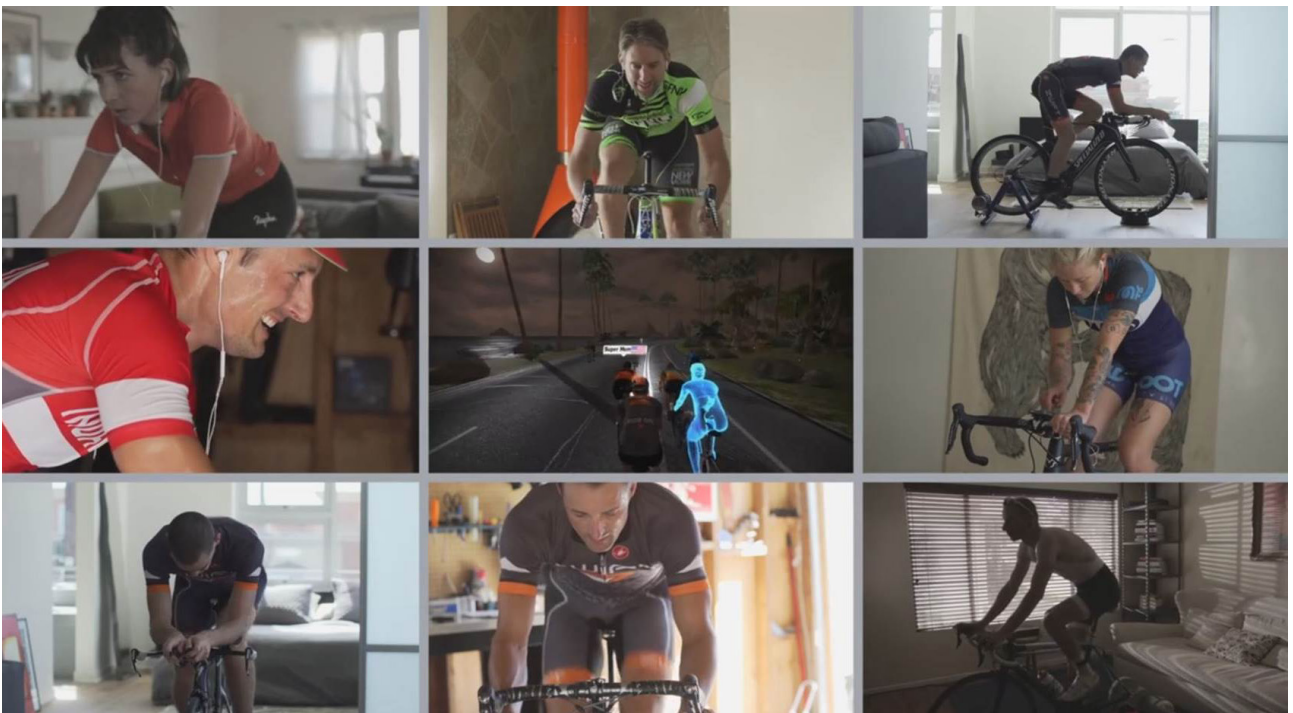
게임 엔터테인먼트와의 결합으로 몰입 경험 제공

게임과 결합된 새로운 운동기구가 개발될 수도 있지만, 게임 소프트웨어를 사람들이 흔히 접할 수 있는 운동기구와 연결시켜 일상생활에서 손쉽게 실행하도록 할 수도 있다. 게임 콘텐츠를 통해 그룹으로 운동을 하거나 경쟁 상황을 즐길 수 있도록 연출해줄 수 있으며, 이와 함께 운동에 대한 움직임 측정과 트레이닝 서비스를 같이 제공해 주는 것도 중요하다.

ZWIFT

DESIGNER Zwift

SOURCE zwift.com



제트위프트(Zwift)는 자전거 거치대와 연동되는 대규모의 온라인 멀티 플레이어 게임(MMOG)으로 자전거 거치대에 운동 용도를 위해 속도계와 케이던스 센서(Cadence Sensor)를 갖추고 있음. 제트위프트(Zwift)와 연동하면 모니터 화면 속의 가상 세계에서 다른 사람들과 함께 라이딩을 할 수 있음. 친구나 혹은 새로운 사람들과 연결되어 사이클링을 할 수 있음과 동시에 같은 취미를 공유하는 커뮤니티를 형성할 수 있으며, 혼자 하는 것이 아닌 경쟁이라는 게임화 요소가 부여되어 운동에 동기부여 요인을 제공함. 음성 기능을 통한 친구와의 대화도 가능하며 인공지능을 통한 트레이닝 파트너 기능도 있음. 월 요금 10달러가 부과되며, 현재 1,000명 정도만 모집해서 베타 테스트 중 임.

소통하고 참여하는 운동 커뮤니티 기반의 서비스 디자인

운동에 있어 가장 큰 동기부여는 고가의 피트니스 센터보다 사람들과 함께하는 것일 수도 있다. 도시민들이 도심 공간 곳곳에서 그룹으로 모여 즐기는 그룹 피트니스 트렌드를 반영하면서도 세분화된 타겟과 모이는 방법, 차별화된 운동방법으로 전략을 펼치는 노력이 필요하다. 모바일 기반으로 쉽게 접근하여 실행할 수 있도록 하고, 공통분 모를 가진 그룹에 맞춤형된 운동방법을 개발해주는 것도 필요하다.

FITMOB APP

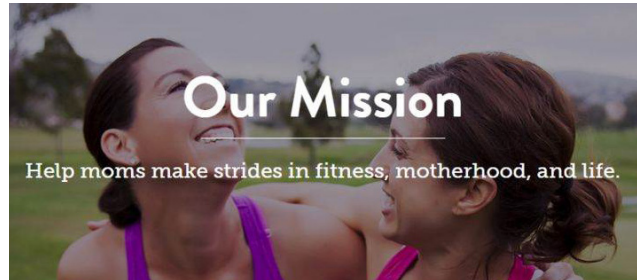
COMPANY Fitmob
SOURCE fitmob.com



실내 스포츠 센터를 벗어나 도시 곳곳에서 그룹 피트니스를 즐길 수 있도록 해주는 앱인 Fitmob은 모바일 앱을 통해 등록가능한, 값비싼 센터보다 사람들과 함께하는 것이 가장 큰 운동의 동기부여가 된다는 뜻으로 개발되었으며, 일주일에 \$15 정도의 저렴한 비용으로 참여할 수 있음. 프로그램에 등록하면 그룹 피트니스를 이끄는 트레이터를 중심으로 그룹이 형성되며, 공간은 공원, 건물 옥상, 도시 곳곳 어디든 이동이 가능함. 주로 다양한 신체 동작들을 중심으로 피트니스가 이뤄지며, 사용되는 피트니스 도구를 최소화 하여 줄넘기와 같은 가볍고 저렴한 도구들만 사용하는 것도 특징임.

FIT4MOM

DESIGNER Fit4mom
SOURCE fit4mom.com



임신과 출산을 거쳐 엄마가 된다는 것은 여성의 인생에 큰 변화 시기로, 자칫 자신의 몸과 마음을 챙길 여유를 잃어버릴 수도 있음. 이런 여성들에게 Fit4mom은 신체적으로 건강하게 엄마가 되는 것을 준비하고 실행할 수 있도록 도와주는 커뮤니티 기반 피트니스 프로그램. 임신부, 초보엄마, 임신을 준비 중인 여성이라는 3단계의 타겟을 중심으로 운영됨. 초보엄마와 아이가 함께하는 피트니스 프로그램의 경우 유모차를 끌고 밖으로 나와 유모차를 앞에 두고 할 수 있는 다양한 피트니스 동작들을 수행하며, 초보엄마들끼리 자연스럽게 관계를 형성할 수 있도록 도와줌.

소통하고 참여하는 운동 커뮤니티 기반의 서비스 디자인

여성들을 타겟으로 할 때는, 친구와 함께 운동하는 것을 좋아하는 특성을 반영하여 모바일 커뮤니티를 활용하여 파트너십을 자극하는 것이 필요하다. 실제로 친구와 동료들이 함께 참여할 수 있는 스포츠 이벤트들이 좋은 반응을 얻고 있는 것을 볼 수 있다. 글로벌 스포츠 기업들의 경우, 페스티벌에 가까운 스포츠 대회를 기획하고 지인이나 동료들과 함께 대회를 준비하는 트레이닝 프로그램을 마련하여, 자연스럽게 브랜드 제품들을 경험하게 하는 마케팅을 펼치고 있다.

N+TC APP

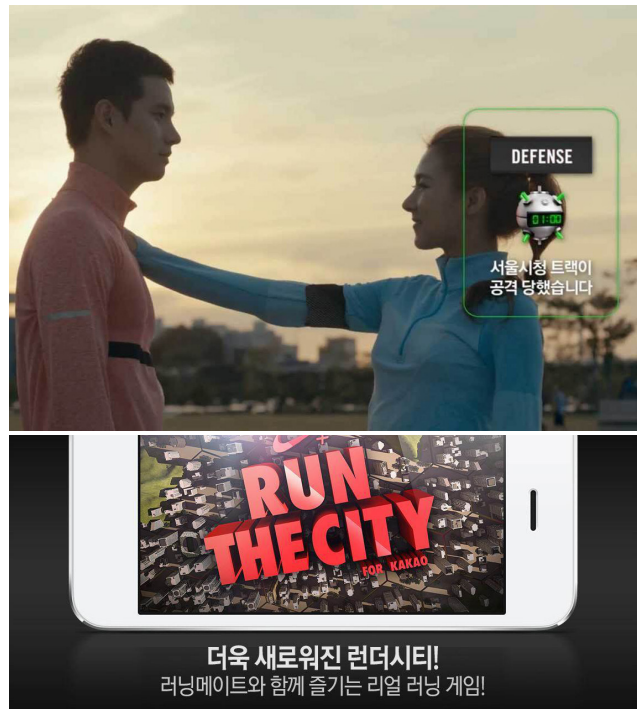
COMPANY Nike
SOURCE news.nike.com



최근 나이키는 전세계적인 디지털 커뮤니티를 구축해 여성 소비자와의 접근성을 높여가고 있음. 나이키+ 트레이닝 클럽 앱인 N+TC는 개인 트레이너처럼 사용자에게 맞는 다양한 운동 프로그램을 제공하는 디지털 앱으로 전세계 1600만 다운로드를 기록 중임. N+TC는 2015년 봄/여름 시즌을 맞아 업데이트를 통해 소통의 기능을 강화하겠다고 발표함. 전세계의 동료들에게 응원의 메시지를 보내거나 같이 프로그램을 실행할 수 있는 기능들이 추가될 것이라고 함.

NIKE RUN THE CITY FOR KOKAO

DESIGNER Nike
SOURCE postvisual.com



2013년 나이키는 러닝대회를 앞두고 실제 러닝과 게임을 접목시킨 '나이키 런 더 시티(NIKE RUN THE CITY)' 앱을 선보였음. 2014년에도 지속된 '나이키 런 더 시티(NIKE RUN THE CITY)'는 '러닝 메이트와 함께 즐기는 리얼 러닝 게임'이라는 슬로건으로 차별화를 둠. 친구와 함께하는 운동을 즐기는 여성 러너들의 특성을 고려해 2명이 한 팀을 이루는 팀 미션을 마련한 것. 참가자들은 팀 미션을 통해 트레이닝 프로그램을 체험할 수 있으며 획득한 포인트를 합산해 상위 기록을 보유한 2000팀에게 실제 레이스 우선 등록권이 부여되었음.

도시 속 퓨전 스포티즘을 일상생활 아이템에 녹여내기

도시환경에서 다양한 스포츠와 피트니스, 엔터테인먼트를 복합적으로 즐기는 사람들에게 일상 생활에서 입고, 먹고, 가지고 노는 다양한 아이템들에서 퓨전 스포티즘을 즐길 수 있도록 해줄 수도 있다. 기능성을 가지고 있으면서도 스포츠 전문 아이템들보다는 편안하고, 하나의 문화를 즐긴다는 느낌으로 다가갈 수 있는 디자인적인 접근이 필요하다.

JABRA SPORTS PULSE WIRELESS

DESIGNER Jabra
SOURCE jabra.co.kr



2014년 H&M은 스포츠의 역동성을 지속적으로 패션에 접목시켜온 디자이너인 Alexander Wang과의 콜라보레이션 컬렉션으로 전세계적인 성공을 거두고 있음. 지난10월 뉴욕에서 치뤄진 런칭쇼는 실내 트랙이자 육상경기장을 무대로 활용하여, 프리러닝 팀이 무대에서 에너지 넘치는 파쿠르(parkour) 공연을 선보이기도 함.

복싱, 피트니스, 야구, 육상 스쿠버다이빙 등의 디자인적 요소를 패셔너블하고 고급스럽게 풀어낸 이 컬렉션은 캐주얼 브랜드임에도 불구하고 러닝톱에 적용된 '퀵 드라이' 메시 소재나 블랙 파카에는 고기능의 방수 소재를 적용하여 기능성에 있어서도 좋은 평가를 받고 있음. 다양한 스포츠에서의 편안한 움직임을 반영하기 위해 몸에 완전히 피트되는 레깅스가 전면에 등장하면서 넉넉한 핏의 파카, 코트 등이 매치되어 일상적인 스포티즘을 절묘하게 풀어냄. 또한 옷과 함께 선보인 액세서리 또한 실제 요가매트, 물병, 타월, 열쇠고리, 호루라기, 복싱 글러브까지 스포츠 아이템들을 시크한 디자인으로 풀어냄.

SUMMARY

DESIGN TREND 01

SMART MOVEMENT

지능적으로 개인의 움직임을 지원하라

움직임을 추적하는 지능형 센서,
생체 데이터를 추적하는
바이오 센서 기술과의 융합

정확하고 효율적인 움직임을 제공하는
운동기기, 운동복 웨어러블 디바이스 디자인

움직임의 실용적 가치 증진

DESIGN TREND 02

HEALTHTAINMENT

운동과 엔터테인먼트를 융합하라

게임엔터테인먼트, 소셜 커뮤니티와의 융합

즐거움 움직임을 제공하는
운동공간과 운동기기, 운동 서비스 디자인

움직임의 감성적 가치 증진



EVOLUTIONARY MOVEMENT

움직임을 진화시키는 디자인

융합형 디자인 전략정보 개발 프레임

본 보고서는 '2차년도 융합형 디자인 전략예측·동향정보 활용기반 조성사업'의 일환으로 작성되었으며, 다음과 같은 정보 프레임을 적용하여 개발되고 있습니다. 크게 다음과 같이 메가 트렌드/글로벌 이슈 트렌드/마이크로 트렌드/디자인 트렌드/융합 솔루션/미래비전 픽처라는 6가지 카테고리로 분류되어 있으며, 이 중 메가/글로벌 이슈/마이크로/디자인 트렌드의 4가지 카테고리의 정보들은 동시에 수집, 분석되어 다수의 보고서로 구성되어 업로드되고 있습니다.

디자인 트렌드 보고서는 건강생활 / 일과 여가생활 / 가정생활이라는 3가지 인간생활을 중심으로 다양한 산업들의 신제품 & 서비스 사례들을 분석한 것으로, 디자인 트렌드 콘텐츠가 개발되면, '융합 솔루션' 단계에서 보고서 내용을 좀 더 심도 있게 분석하여 디자인 융합 코드를 도출하게 됩니다. 그리고 최종적으로 5가지의 카테고리에서 개발된 모든 보고서 내용은 '미래 비전 픽처' 단계에서 다시 한 번 종합·분석되고, 분석된 내용을 기반으로 미래의 인간생활상과 디자인의 비전 키워드를 도출합니다.

01. 메가 트렌드

MACRO TREND

거시환경(경제/기술/사회&인구/환경) 중심의 트렌드 분석

02. 글로벌 이슈 트렌드

GLOBAL ISSUES TREND

글로벌 소비자 및 마켓 동향 분석

이머징 마켓(Emerging Market)

글로벌 전시

03. 마이크로 트렌드

MICRO TREND

인간감각을 중심으로 한 미시환경(아트/프로모션/문화아이콘 등) 사례분석

시각

미각

청각

후각

04. 디자인 트렌드

DESIGN TREND

인간생활을 중심으로 한 신제품 & 서비스 사례 분석 & 미래유망 산업 분석

건강생활

일과 여가생활

가정생활

의식/주
전자/운송

NEW
INDUSTRY

CONVERGENCE SOLUTION

디자인 트렌드 종합분석을 통한
디자인 융합코드 도출

05. 융합 솔루션

06. 미래 비전픽처

FUTURE VISION PICTURE

최종 콘텐츠 분석을 통한 미래 인간생활상과 디자인 제시

2014

융합형 디자인 전략예측 동향정보 활용기반 조성사업

- 기획** 산업통상자원부 | 한국디자인진흥원
주관기관 한국디자인진흥원 www.kidp.or.kr | www.designdb.com
총괄책임 김태완 디자인전략연구실장
실무책임 이경순 전략연구팀장 | 이수강 대리
연구책임 Global Future Group
손정민 대표 | 손효민 대표 | 이나진 책임연구원 | 신세라 책임연구원 | 이다연 선임연구원
문의 한국디자인진흥원 디자인전략연구실 ☎ 031-780-2035 ✉ trend@kidp.or.kr

이 보고서는 산업통상자원부에서 시행한
'2014 융합형 디자인 전략예측 동향정보 활용기반 조성사업'의 일환으로
한국디자인진흥원에서 진행한 디자인트렌드 연구보고서입니다.

본 보고서의 내용은 연구진의 주관적인 의견이 개입되어 있으며
활용의 책임은 이용자들에게 있습니다.

본 보고서에 쓰인 이미지는 연구, 분석 목적으로 쓰여 졌으며
출처는 각 보고서 해당페이지에 출처 표기하였습니다.

이 보고서의 내용을 대외적으로 이용하실 때에는
반드시 산업통상자원부 및 한국디자인 진흥원에서 시행한
'융합형 디자인 전략예측 동향정보 활용기반 조성사업'의 연구결과임을 밝혀야 합니다.

그 밖에 저작권관련 별도 협의가 필요하신 사항은
한국디자인진흥원으로 연락 주시기 바랍니다

